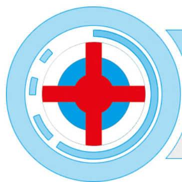


Ariadna

296 Puntos | 5 CAP



Grupo 1 — 7 · 3 · 2



DOG-WARRIOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	27
10-10	19	10	14	12	1	0	1	2	

Habilidades Esp.: V: Coraje · Inmunidad: Total · Súper-Salto · Transmutación



Forma: DOG-WARRIOR

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S
15-10	21	10	16	12	3	0	2	6

Habilidades Esp.: V: Coraje · Inmunidad: Total · Súper-Salto

2 Chain Rifles, Granadas, Granadas de Humo | Arma CC AP



WULVER

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	32
10-10	21	12	14	13	3	0	2	2	

Habilidades Esp.: Berserk · Guerrero Nato · Kinematika N1 · Trepar Plus

Escopeta Pesada, Granadas | Pistola, Arma CC AP



CATERAN

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	21
10-10	19	12	13	12	0	0	1	2	1

Habilidades Esp.: CO: Camuflaje Limitado · CO: Mimetismo · Trepar Plus

F. de Francotirador T2 | Pistola, Arma CC AP



WARDRIVER Hacker

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	17
10-10	13	11	10	13	0	3	1	2	0.5

Habilidades Esp.: Sexto Sentido N1

Escopeta de Abordaje | Pistola, Cuchillo



HIGHLANDER GREY Teniente

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	29
10-10	16	13	13	12	3	0	1	2	

Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock · V: Tenaz · Teniente · No Hackeable

Fusil, 2 Escopetas Ligeras, Granadas, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC



SPETSNAZ

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	38
10-10	20	12	12	13	2	0	1	2	1.5

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · Puntería N2 · CO: Camuflaje Emboscado

Ametralladora | Pistola, Arma CC, Cuchillo



MARGOT

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	37
10-10	14	14	12	13	3	0	1	2	

Habilidades Esp.: DA: Infiltración Aérea · Inmunidad: Shock · Multiterreno · No Hackeable

Fusil AP + Lanzagranadas Lig. | Pistola, Cuchillo



Sergent DUROC

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	32
15-10	20	10	16	13	3	0	2	6	

Habilidades Esp.: Artes Marciales N2 · DA: Infiltración Aérea · Inmunidad: Total · Súper-Salto

2 Chain Rifles, Granadas, Granadas de Humo | Arma CC AP



VETERAN KAZAK

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	38
10-10	17	13	12	14	4	0	1	2	

Equipo: Visor X
Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock · CO: Mimetismo · Veterano N2 (Sexto Sentido N2, V: SIPH) · No Hackeable

Fusil T2, Lanzallamas Lig. | Pistola Pesada, Cuchillo



HIGHLANDER GREY

MOV	CC	CD	FIS	VOL	BLI	PB	H	S	25
10-10	16	13	13	12	3	0	1	2	

Habilidades Esp.: Inmunidad: Shock · V: Tenaz · No Hackeable

Escopeta de Abordaje T2, Granadas, Granadas de Humo | Pistola, Arma CC

Tabla de Armas

Nombre	Distancia	Daño	R	Munición	Propiedades
Ametralladora	0-20: -3 · 20-40: 0 · 40-80: +3 · 80-120: -3	15	4	N	Fuego de Supresión
Arma CC	-	FIS	1	N	CC
Arma CC AP	-	FIS	1	AP	CC
Arma en Fuego de Supresión	0-20: 0 · 20-40: 0 · 40-60: -3	-	3		
Chain Rifle	-	13	1	N	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)
Cuchillo	-	FIS-1	1	Shock	CC, Silenciosa
Descubrir	0-20: +3 · 20-80: 0 · 80-120: -3 · 120-240: -6	-	-		
Escopeta Ligera	0-20: +6 · 20-40: 0 · 40-60: -3	13	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta Pesada Modo Expansivo	0-20: +6 · 20-40: 0 · 40-60: -3	15	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta Pesada Modo Perforante	0-20: +6 · 20-40: 0 · 40-60: -3	15	2	AP	
Escopeta de Abordaje Modo Expansivo	0-20: +6 · 20-40: 0 · 40-60: -3	14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta de Abordaje Modo Perforante	0-20: +6 · 20-40: 0 · 40-60: -3	14	2	AP	
Escopeta de Abordaje T2 (Modo Expansivo)	0-20: +6 · 20-40: 0 · 40-60: -3	14	2	N	Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)
Escopeta de Abordaje T2 (Modo Perforante)	0-20: +6 · 20-40: 0 · 40-60: -3	14	2	T2	Antimaterial
Fusil	0-20: 0 · 20-40: +3 · 40-80: -3 · 80-120: -6	13	3	N	Fuego de Supresión
Fusil AP	0-20: 0 · 20-40: +3 · 40-80: -3 · 80-120: -6	13	3	AP	Fuego de Supresión
Fusil T2	0-20: 0 · 20-40: +3 · 40-80: -3 · 80-120: -6	13	3	T2	Antimaterial, Fuego de Supresión
Fusil de Francotirador T2	0-20: -3 · 20-40: 0 · 40-120: +3 · 120-240: -3	15	2	T2	Antimaterial
Granada	0-20: +3 · 20-40: -3	13	1	N	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Granada de Humo	0-20: +3 · 20-40: -3	-	1	Humo	Arma Arrojadiza, Ataque Especulativo, Esquiva Especial, No Letal, Plantilla Terminal (Circular), Sin Objetivo
Lanzagranadas Ligero	0-20: 0 · 20-40: +3 · 40-60: -3 · 60-120: -6	13	1	N	Ataque Especulativo, Plantilla Terminal (Circular)
Lanzallamas Ligero	-	13	1	Fuego	Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Pequeña)
Manos Desnudas	-	FIS-2	1	N	CC
Pistola	0-20: +3 · 20-40: 0 · 40-60: -6	11	2(1enCC)	N	CC
Pistola Pesada	0-20: +3 · 20-40: 0 · 40-60: -6	14	2(1enCC)	Shock	CC